# MUTANT

# RYMD

ROLLSPEL I EN MÖRK GALAX



"Det blir in jedem Fall schnygga rubriker i holovizionen!" Den omisskännliga rösten från Bauhaus-sergeanten Schneider ekade i interkommen. Vi hade kämpat oss nästan ända fram till vårt anfallsmål, en ynklig slagghög i skuggan av ett produktionskomplex långt ut i Merkurius ökensand, framåtpressade av stötvågorna från de ständiga luftbrisaderna från vårt svävarhaubits-understöd. Attackvågorna av nekromutanter verkade aldrig ta slut, de var överallt nu, skrikande, skjutande, klängande... En spränggranat från Schneiders plasmagevär säkrade den vänstra flanken samtidigt som jag triumferande klev upp på den lilla upphöjningen. Stridsutmattningen slog över mig som en störtflod när jag med en vettvillings energi slog försvararna ifrån mig, och allting svartnade ett ögonblick då k-pisten med en sista eldskur ytterligare förhöjde mitt adrenalin.

Mutant R•Y•M•D utspelar sig i solsystemet år 2192, en högteknologisk verklighet där människan inte längre är ensam — en mörk och destruktiv kraft, Ondskan, har manifesterat sig i solsystemets utkanter för att förgöra det mänskliga samhället. Med oräkneliga legioner av förvridna väsen, med ondskefull teknologi, mystiska mentala krafter och ondsinta infiltratörer i företagens styrelser strävar den inåt för att slutligen kväva solen och förslava mänskligheten.

Världen år 2192 är en tacksam grogrund för Ondskans budskap. På samhällets botten frodas terror, vansinne och brottslighet även utan att Ondskans kultister behöver ingripa. Ständiga krig pågår mellan företagen; i Merkurius underjordiska världar, i Venus becksvarta havsdjup, iskalla polarzoner och kväljande djungler, på Mars brinnande slätter och i Uranus gaslandskap.

Det är en värld för de starka, rättrogna, stolta och ärofulla. En värld för hjältar.



Mutant R•Y•M•D innehåller ett regelhäfte och ett kampanjhäfte. För att kunna använda spelet måste du ha en 4-sidig, en 6-sidig, en 10-sidig och en 20-sidig tärning.

